by Elettronica 2000

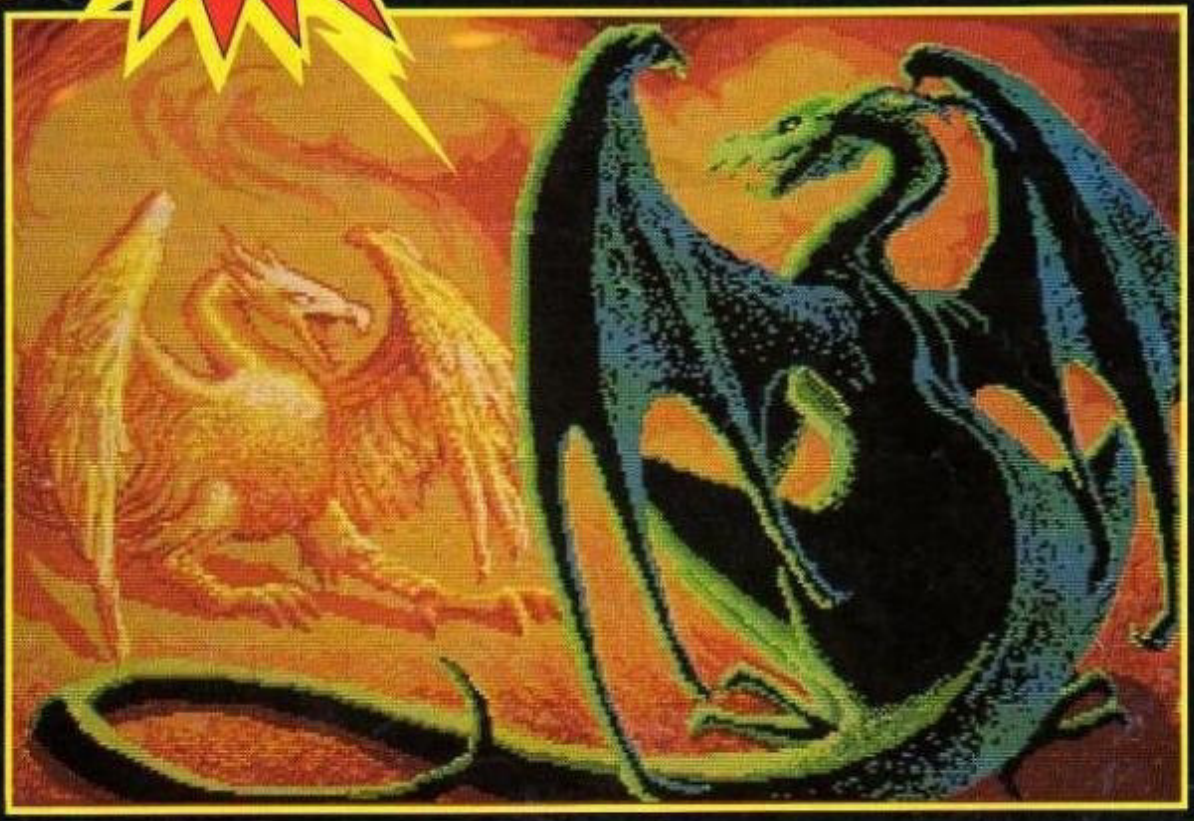
N. 41 - SETTEMBRE 1987 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

HINTS & TIPS
MAPPE, POKE, TRUCCHI

16 GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY



- VENERIANS
- ISOLA PAZZA
- IL CAMALEONTE
- MEDIO EVO
- C. D. U.
- GHOST & BOOSTER
- MICROCODE
- THE PARSER
- KILL FIRER
- CALCIO
- SUPER JUMP
- LO SCHIZZATO
- THUNDERLAND
- GIGINO E GIGETTA
- CHEMIN DE FER
- ARROW MAC
- SPECCY BYTES
- LA PAROLA MAGICA

LOAD'N'RUN
RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- VENERIANS
- KILL FIRER
- ISOLA PAZZA
- CALCIO
- IL CAMALEONTE
- SUPER JUMP
- MEDIO EVO
- LO SCHIZZATO
- C.D.U.
- THUNDERLAND
- GHOST & BOOSTER
- GIGINO E GIGETTA
- MICROCODE
- CHEMIN DE FER
- THE PARSER
- ARROW MAC

N. 41 - SETTEMBRE 1987

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. **Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere**

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti.
A cura di E. Di Zenobio.

CONOSCERE MEGLIO IL TUO SPECTRUM...

In poche parole, tanti bytes. Questo potrebbe essere il motto di questa rubrica che propone routine per approfondire meglio i segreti del tuo Speccy. Visto che è interesse di molti caricare schermate con routine di load non standard, creando così particolari effetti grafici, eccoti un breve listato in basic per visualizzare uno screen in una maniera molto carina. Naturalmente i più bravi la tradurranno in assembler, perché il basic in questo caso è un po' troppo lento. Comunque l'importante non è la velocità, ma il modo in cui la routine lavora. È molto semplice comprendere le varie linee, perciò prova ad inserire questo programmino e ricordati però che devi caricare uno schermo qualsiasi alla locazione 50000 (guarda la linea 15).

```
10 REM (C) BY ENRICO DI ZENOBIO 1987 LOAD 'N' RUN
15 LOAD "" CODE 50000,6912
20 LET N=0: LET A=16384
30 FOR X=1 TO 3: FOR Y=1 TO 256
40 LET B=A: POKE 22528+N,PEEK(56144+N): LET N=N+1
50 FOR Z=1 TO 8:POKE A,PEEK(33616+A)
60 LET A=A+256:NEXT Z
70 LET A=B+1:NEXT Y
80 LET A=16384+2048*X:NEXT X
```

LE SOLITE POKES...

Una poke per un gioco pubblicato su questo stesso numero: IL CAMALEONTE. Per avere vite infinite la POKE è questa: POKE 28878,0. Per chi ha la multiface non ci sono problemi, gli altri basta si attengano alla regola generale. Ferma il caricatore basic, inserisci la poke prima dell'ultima chiamata al linguaggio macchina (USR), quindi dai RUN e fai ripartire il nastro.

Ecco altre pokes per giochi famosissimi (anche se non pubblicati su LNR):

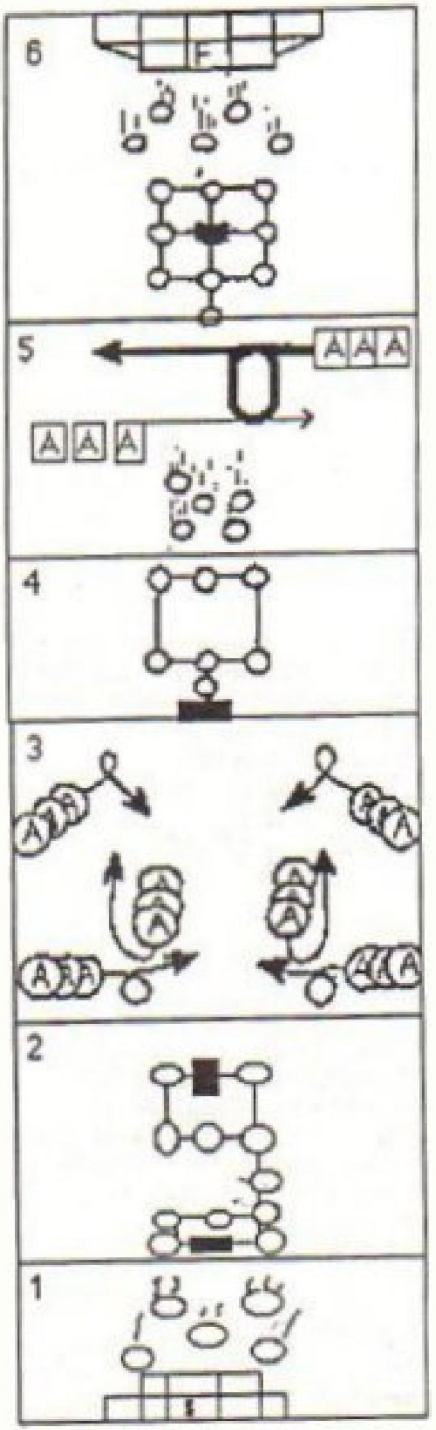
"DANDY": POKE 35972,201 = ferma tutte le creature
POKE 27598,0 = Tempo infinito per lui
POKE 37647,0 = Tempo infinito per lei
"LAP OF THE GODS": POKE 53790,201 = Energia infinita
"ROBIN OF THE WOOD": POKE 49911,0 = Ti permetterà di andare ovunque
"KUNG FU MASTER": POKE 27982,0 = vite infinite
"XEVIOUS": POKE 53757,0 = vite infinite
"JACK THE NIPPER": POKE 44378,58: POKE 44285,58 = Indistruttibile
"DECATHLON": POKE 31935,0 = Energia infinita
"BOMBSCARE": POKE 50129,0 = Munizioni infinite
POKE 52777,0 = Vite infinite
POKE 52286,0 = Energia infinita
POKE 52382,0 = Tempo infinito
"CAULDRON 1": POKE 30066,0 = Vite infinite
"CAULDRON 2": POKE 53551,N = N numero di vite
POKE 56975,191 = Attraversi tutto senza perdere energia
"COBRA": POKE 38006,0 = Invincibilità totale
"DINAMITE DAN 1": POKE 51558,0 = Energia infinita
POKE 52678,0 = Vite infinite
POKE 58770,201 = Niente mostri
"FROST BYTE": POKE 36225,1 = Vite infinite
POKE 36225,191 = Attraversi tutto
POKE 36225,201 = No mostri
"STARQUAKE": POKE 50274,0 = Vite infinite
"ARC OF YESOD": POKE 47590,0 = Vite infinite
"GREEN BERET": POKE 44542,201 = Niente mine
POKE 46195,201 = Niente mortai
POKE 41998,201 = Velocità
POKE 44868,201 = Niente colpi
"JET SET WILLY 2": POKE 31254,195 = Vite infinite
POKE 31224,201 = Immortalità
POKE 30579,255 = Niente oggetti che cadono
POKE 30027,X = X è la stanza iniziale
POKE 31657,X = X numero massimo di mostri

Queste ultime poke danno tutte o vite infinite o energia infinita, a seconda del tipo di gioco. Ricordati sempre di inserirle prima dell'ultima USR che incontri nel loader.

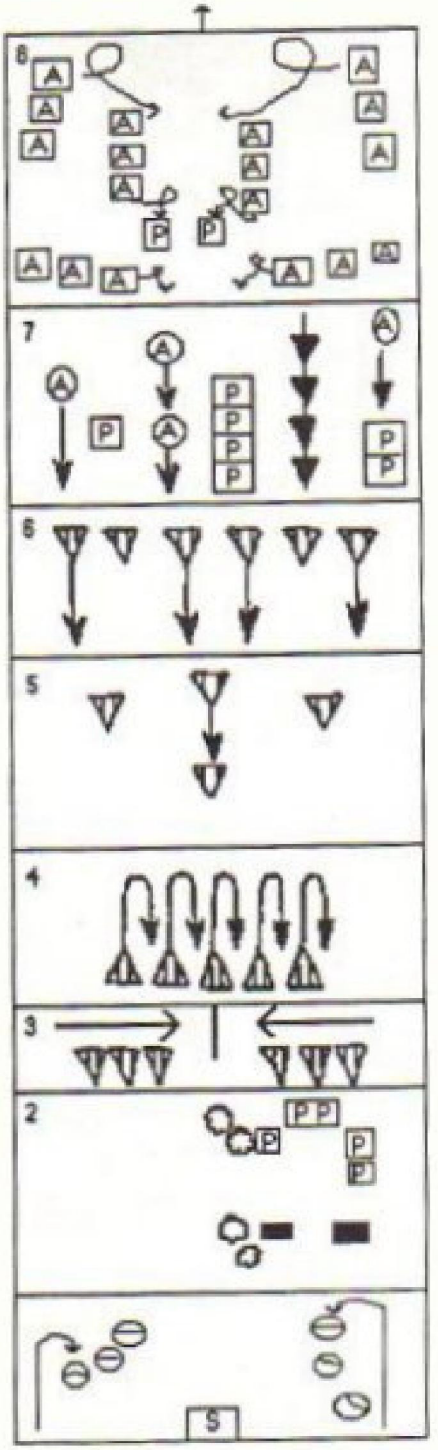
"HELL FIRE": POKE 29137,0
"ABU SIMBEL PROFANATION": POKE 49290,255
"ASTRO BLASTER": POKE 27422,0
"HUNCHBACK": POKE 24760,255
"LAZY JONES": POKE 56693,0
"PSYTRON": POKE 26142,62
"SABRE WULF": POKE 43575,255
"TERMINUS": POKE 45583,0: POKE 47023,0
"BOBBY BEARING": POKE 29688,0

LASERFORCE
(FEBBRAIO 87)

Ebbene si, ancora Laserforce che rimane uno dei giochi meglio strutturati mai visti fino ad oggi. Ecco la sequenza di alcune formazioni di attacco nei vari quadri. Se non riesci a vedere il pianeta di ghiaccio neanche adesso...



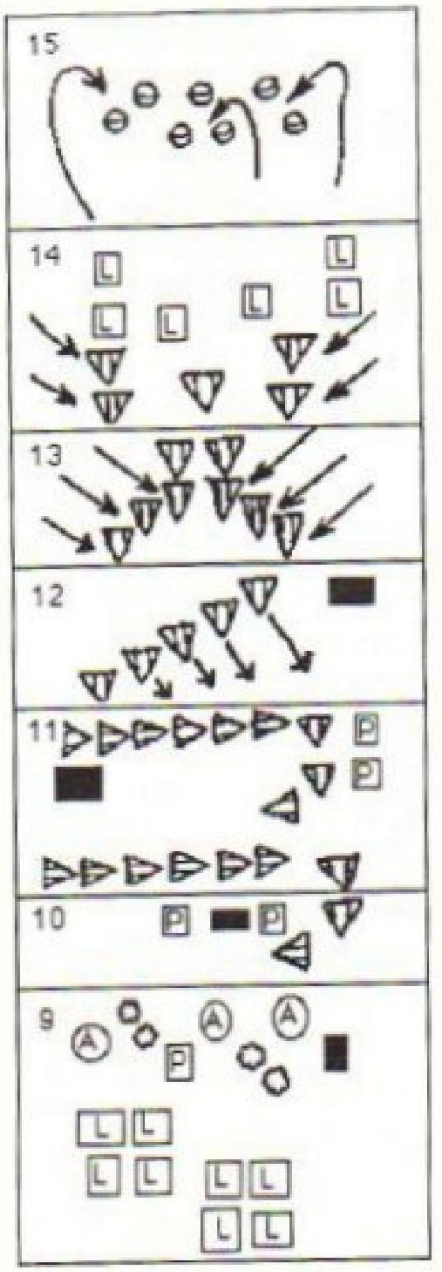
FASCIO DI ASTEROIDI



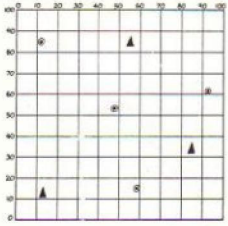
IL PIANETA JUNGLA

A — ALIENI
A — ASTEROIDI
— COSTRUZIONI
S — INIZIO
F — FINE

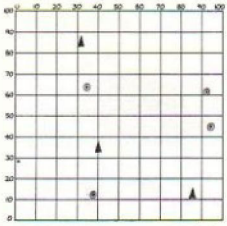
MOVIMENTO ALIENI
BASI COMANDO
ALIENI ARMATI
BASI COMANDO
PALLE
MOVIMENTO ALIENI
L — VITE
P — COSTRUZIONI
GLI INDISTRUTTIBILI



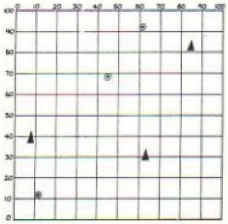
A — ALIENI
P — COSTRUZIONI
S — INIZIO



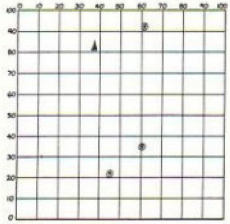
BASE ○ POSIZIONE ENERGIA Δ
1 48.53
2 92.61
3 11.85
4 59.15



BASE ○ POSIZIONE ENERGIA Δ
1 36.11
2 94.45
3 42.61
4 34.64



BASE ○ POSIZIONE ENERGIA Δ
1 11.11
2 69.45
3 92.61



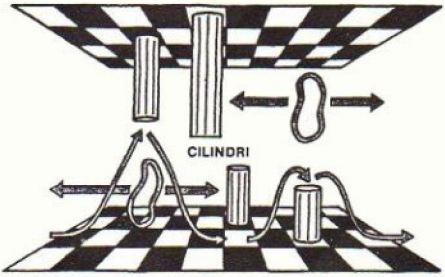
BASE ○ POSIZIONE ENERGIA Δ
1 21.45
2 35.60
3 92.61

UCCELLO DI FUOCO
(*GIUGNO 87*)

Ecco una schematizzazione dei quattro livelli del gioco, con l'indicazione delle basi e di tutto quello che ti serve: ricordati che le piramidi spareranno soltanto dopo il primo livello e di passare lontano dalle mine vaganti.

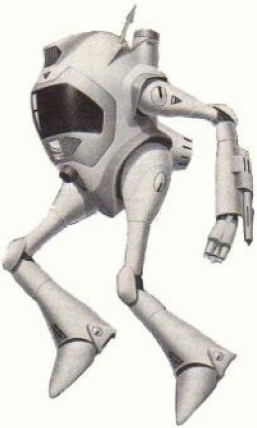
LA PALLINA IMPAZZITA
(*GIUGNO 87*)

Eccoti alcuni suggerimenti per domare questa pallina impazzita: guarda attentamente la figura e segui le frecce per capire qual è la strada migliore per toccare i cilindri.



PAROLA MAGICA DEL MESE

Come promesso, ecco un'altra parola magica costata molte notti insonni a chi l'ha scoperta: si riferisce al gioco IL MURO pubblicato sul numero di LUGLIO/AGOSTO. Devi fare un punteggio tale che ti permetta di entrare nella tabella dei migliori, quindi quando devi inserire il nome, invece del tuo metti BIGSPE: comparirà una scritta che ti chiederà di premere lo spazio. Se lo premerai avrai attivato il cheat mode, o «piccola magia», che consiste in questo: normalmente, ogni volta che riinizi a giocare, cominci dal primo muro. Con questo trucchetto invece, premendo lo spazio riprenderai a giocare dall'ultimo che hai lasciato. Non è poco, considerando che ci sono 33 livelli da superare e che se per caso ti dovessi fermare al 32, cosa molto probabile, dovresti ricominciare dal primo! Speriamo di avere almeno una magia anche per il mese prossimo; per ora il mago ti dice arrivederci!

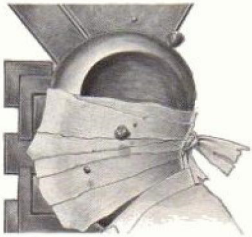


VENERIANS (48K)

Sei stato attaccato da una razza sconosciuta di alieni, il cui strano nome è Venerians, che si sono impadroniti della base militare principale del tuo pianeta. Essi impediscono in ogni maniera lo scambio di programmi tra il centro operativo della base ed il resto del comando. A causa di ciò, il computer centrale non può attivare nessun tipo di difesa, e i settori che compongono la base stanno cadendo uno dopo l'altro sotto il crudele attacco dei tuoi nemici. Tu devi cercare di guidare, per così dire, ogni programma dal settore che lo invia alla stazione ricevente; inoltre devi riparare ogni cosa danneggiata che troverai sulla tua strada. Il tuo computer di bordo ti avviserà di quello che accade intorno a te, indicandoti anche il numero del settore che si trova sotto l'attacco alieno e, eventualmente, se è stato distrutto o meno. Infatti, se tutti i componenti «attivi» sono eliminati all'interno di uno stesso settore, questo esplode disintegrandosi in quanto non ci sono più possibilità di riparazione. Per difenderti hai a disposizione due tipi di laser che possono distruggere quasi tutto, ma stai attento perché puoi danneggiare anche i componenti attivi, che invece ti servono perfettamente funzionanti. Hai a disposizione una certa energia che ti viene fornita da una batteria ricaricabile, perciò quando vedrai lampeggiare la relativa scritta ed il relativo indicatore, cerca immediatamente un cubetto con una B sopra: basterà toccarlo ed il rifornimento sarà fatto. Stai attentissimo perché gli alieni escono dal terreno come le talpe, perciò quando vedi degli anelli uscire dalla terra, preparati subito a sparare perché in pochi secondi uscirà un nemico pronto a farti fuori. In realtà se li tocchi per sbaglio (i nemici!) non morirai subito, ma ti verrà sottratta energia e a lungo andare...

Per aiutarti, il tuo computer di

ISOLA PAZZA (48K)



Siamo nel 2027 la genetica ha fatto passi da gigante ma, sfortunatamente, non tutti gli esperimenti hanno avuto un fine pacifico. In particolare, il famigerato dottor Abacus ha creato, in un'isola di sua proprietà, una città per lo studio di creature mostruose con le quali si propone di conquistare la terra, dopo aver eliminato l'intera razza umana. Grazie al tradimento di un collaboratore del pazzo Abacus, le Nazioni Unite vengono a conoscenza di ciò che sta nascendo sull'isola e vi inviano il miglior agente della CIA, a sventare il pericolo.

Catapultato da un aereo con un paracadute, atterri sull'isola e sei in possesso di una potente moto che ti permetterà di girare più rapidamente. Il tuo scopo è quello di distruggere l'isola e tutto ciò che vi si trova dentro, compreso il pazzo Abacus.

Hai nove sole bombe a disposizione, quindi non ti rimane che distruggere i reattori nucleari dell'isola e quest'ultima esploderà. Sfortunatamente i reattori si possono distruggere solo dall'alto, così il tuo primo compito è quello di trovare un deltaplano con il quale volare sui reattori.

In basso sullo schermo vedrai tre scritte. TIME, indica il tempo

bordo ti mostrerà sempre la tua posizione relativa rispetto ai settori ed anche quella del programma inviato. Inoltre: se i settori sono rossi, vuol dire che sono stati distrutti; se sono bianchi vuol dire che sono stati attivati da te; se sono gialli vuol dire che sono sotto attacco nemico. I tasti per muoverti sono:

X,V,N = sinistra
C,B,M = destra
A,S,D...ENTER = avanti
Q,E,T,U,O = spari laser 1
W,R,Y,I,P = spari laser 2
1,2,3,4...0 = prendi o lasci oggetti
Caps Shift o Space = pausa/continua

I joystick riconosciuti dal programma sono Kempston, Cursor AGF e Interface II. Se usi uno di questi, per sparare con il laser 2 premi il relativo tasto sulla tastiera.

Ricordati che quei pilastri che vedi dappertutto ti sono utilissimi, perciò non distruggerli troppo facilmente. Puoi prenderne soltanto quattro per volta, ma sono più che sufficienti! In basso a destra ti sarà mostrato se e quanti ne hai con te, sotto la mappa che indica la tua posizione. Be' ora sai quasi tutto, buona fortuna!

■

---

che stai impiegando (sempre troppo!); BOMBS, indica quante bombe hai a disposizione; ENERGY, indica quanta energia hai: inizialmente possiedi il 100%, poi cala. Quando sarà a 0% sarai morto.

A cercare di ridurre la tua energia proveranno le armi poste a difesa dell'isola dal malefico Abacus, per esempio il laser.

Importantissimo è farsi una mappa di gioco soprattutto per trovare il deltaplano.

Distrutto l'ultimo reattore, l'isola salterà e la terra sarà salva.

Hai un limite di tempo oltre il quale Abacus riuscirà a realizzare i suoi mostri e distruggerà te ed il mondo.

Tasti:

O = sinistra
P = destra Q = alto
A = basso M = fire

Tasti ridefinibili e joystick a scelta.

IL CAMALEONTE (48K)

Strano titolo per un gioco in cui sparare è la cosa principale. Non del tutto strano però, se pensi alla caratteristica fondamentale di questo animale (il camaleonte appunto) tale da far usare il suo nome come un aggettivo. Il camaleonte (quello vero!) ha un'unica arma: quella di mimetizzarsi per sfuggire ai suoi nemici e per catturare le sue piccole prede. Il TUO camaleonte, quello cioè che guiderai, ha più di un'arma a sua disposizione e non certo per sfuggire ai suoi nemici. Sei finito su un pianeta del tutto sconosciuto e, come al solito, la tua astronave non è in grado di riprendere il viaggio di ritorno che ti dovrebbe riportare sulla terra. Fortunatamente hai una piccola navicella, molto strana, ancora funzionante, dotata di numerose armi ed accessori vari. Purtroppo per te non puoi usare contemporaneamente più di un armamento e non puoi decidere tu quando e come. Più alieni nemici distruggi, più probabilità hai di migliorare l'assetto strategico-tattico della tua astronave. In realtà, nel gioco (la tua realtà appunto) c'è una regola ben precisa: in basso sullo schermo vedi una serie di simboli da sinistra verso destra. Ognuno di quei simboli ha una funzione ben precisa: per esempio, il primo ti aumenta la velocità. Il computer di bordo ti comunicherà tutto quello che avviene, anzi visualizzerà (nel centro in basso) la funzione che hai raggiunto: se tu la riterrai necessaria, dovrai premere il tasto corrispondente a SCELTA e tutto sarà ok. Il criterio di assegnamento è molto semplice: dopo un numero fisso (che dovrai scoprire ...) di alieni distrutti, potrai accedere alle varie funzioni cominciando dalla prima a sinistra, quella che riguarda la velocità. Non è obbligatorio prendere tutto quello che ti viene offerto, anzi l'abilità sta proprio nella scelta opportuna nel momento opportuno. Ci sono sei funzioni, ognuna raggiungibile soltanto se le precedenti NON sono state scelte. In pratica, ogni volta che usi una funzione il conteggio ricomincia da zero, perciò se sei arrivato alla terza, la confermi, per avere la quarta dovrai rifiutare tutte le prime tre e poi, quando ti sarà mostrata la quarta, accettarla.

Sembra un gioco di parole, in realtà il meccanismo è molto semplice, basta giocarci due minuti per capire il trucco. Due minuti non bastano a terminare il primo quadro se non usi qualche piccolo accorgimento, come ad esempio quello di sparare in continuazione, ma facendo attenzione che i colpi partono a gruppi di tre e che ci sono momenti in cui sarai senza difesa.

Le casette non si distruggono (te ne accorgerai) mentre i cannoncini li devi eliminare assolutamente perché altrimenti passare sarebbe un'impresa ardua, diciamo anche impossibile. Per distruggerli non basta un colpo solo, ce ne vogliono quattro; i mostriciattoli che camminano in alto o in basso, si fanno invece fuori con un colpo solo.

Il resto lo puoi scoprire tu, e ti possiamo assicurare che ti aspettano dei quadri molto più complicati e molto più impegnativi, perciò scalda i muscoli ...delle dita!

I tasti sono ridefinibili, così come la scelta del joystick.

■

IL MEDIO EVO (48K)

Sei un barone di quell'età di mezzo durante la quale si affermò il feudalesimo, ed hai ottenuto il privilegio di poter prendere delle decisioni non concesse a nessun altro.

Lo scopo del gioco è diventare re d'Inghilterra.

Per far ciò devi mantenere i contadini al loro posto, nutrire i tuoi mantenuti, espandere le tue terre e, cosa più importante, comportarti bene nel «torneo reale» per aumentare la tua popolarità e la stima dei nobili nei tuoi confronti. Se farai progressi, il re sarà obbligato a darti dei titoli (fino a quello di duca) i quali sono attaccati dal re poiché temuti per i loro poteri.

Comunque se avrai fatto bene il tuo dovere di amministratore potrai vincere ed essere ben ricompensato in denaro.

Con la corona otterrai dei territori ma attento che all'inizio non sei nessuno e ti conviene attaccare prima di essere attaccato. Questo vale soprattutto nei tornei.

Potrai spendere buone somme per equipaggiarti per la battaglia, somme che raccoglierai dai feudi.

Essere troppo buoni con i servi significa perdere denaro che ti serve invece per le armature ed altre cose importanti. Essere troppo duro, peraltro, può provocare una rivolta... Regolati bene.

È necessaria una buona milizia o sarà la morte.

Se combatti il re e perdi sarai condannato per tradimento.

Caricato il programma scegli i controlli con uno dei tasti: 1, 2, 3, 4 e 5. Poi premi ENTER ed inizia il gioco.

Vedrai sul video la mappa della tua area e, a destra, un menù dei comandi a figure sulle quali ti devi posizionare muovendoti nelle quattro direzioni e premendo poi FIRE per azionare il comando scelto. Devi stabilire le tasse locali ed il pedaggio che gli stranieri devono pagare per passare sui tuoi terreni. Scegli anche quanto pagare al re come contributo perché non ti rubi i tuoi uomini più valorosi. Più lo paghi più avrai un esercito forte.

CENTRAL DEFENCE UNIT (48K)

di F. e F. Fantazzini

Anche questo gioco appartiene alla categoria di quelli nei quali la cosa più importante è sparare e scappare. I soliti alieni cattivi hanno invaso la tua base e ti è rimasto un solo robot fedele. Tutti gli altri sono stati distrutti e la vita dell'intero pianeta è ormai nelle tue mani: tu controlli un robot dell'ultima generazione chiamato CDU, cioè Central Defence Unit. Il tuo compito è quello di ritrovare i 24 pezzi che costituiscono il mega-robot sparsi in 63 stanze della base Pegaso che dirige, o meglio dirigeva, quella nella quale è appunto ambientato il gioco. Al centro dello schermo vedrai il tuo CDU e la relativa stanza in cui si trova, insieme ai vari nemici naturalmente, mentre sulla destra ti saranno mostrati i pezzi del mega-robot che hai trovato, il punteggio, l'indicatore del carburante (che si consuma quando il CDU è in volo e che quando si esaurisce lo fa precipitare bruscamente), e l'indicatore del laser. I tasti per muovere l'unità sono:

Q = alto
K = sinistra
L = destra
SPAZIO = fuoco
G = pausa
H = riparte dopo la pausa

Ricordati che a causa della forza di gravità, il CDU tenderà sempre a cadere verso il basso (a meno che tu non prema il tasto Q), fin quando non incontrerà una piattaforma sulla quale fermarsi.

Ci sono due tipi di nemici che

Devi anche decidere quante truppe vuoi mantenere ed il cibo da dare ai contadini.

Devi attentamente bilanciare entrate di tasse con il mantenimento delle truppe e dei contadini. Ricorda che se questi non fossero contenti potrebbero darti dei problemi (rivolte).

Fatto ciò, devi decidere quanto spendere per il torneo annuale. Attento, un nobile avaro perde il rispetto delle milizie e dei servi e non verrà mai eletto re.

Tutte queste scelte vengono fatte con il pannello dei comandi a destra del video. Per le misure (tasse, numero truppe etc.) dopo esserti posizionato sull'apposito rettangolo ed aver premuto FIRE sistemati su una delle due frecce in alto sullo schermo (quella a destra aumenta e quella a sinistra diminuisce) e premi FIRE fino a che non hai la misura voluta.

Prima di selezionare un altro comando devi deselezionare il comando in corso (premi ancora FIRE sul rettangolo del comando).

C'è un comando che fornisce un rapporto sul gioco e che è così fatto:

FAMA (verso l'elezione a RE)
SUCCESSI MILITARI
NOTORIETÀ (presso i contadini ed i vassalli)
LEALTÀ (quanti si rivoltano)
RICCHEZZA (meno spese, più guadagni)
EFFICENZA (se i contadini lavorano; se hanno fame o no!)
GESTIONE FINANZA (incassi dei pedaggi)

Con l'apposito comando entri nella fase della caccia. Vedrai passare il numero di animali selvaggi presenti nelle tue terre: importante poiché, per esempio, gli animali mangiano il tuo raccolto (messe). Premendo un rettangolino contenente dei quadratini passi al torneo reale annuale di cavalieri.

Il torneo è importante per la carriera, la stima degli altri ed altri fattori che ti daranno punti. Lo scopo è quello di sopravvivere il numero maggiore di «giri» senza esaurire le lance.

Un giro è vinto quando «stendi l'avversario» disarcionandolo dal cavallo o colpendolo tre volte. Sono previste penalità per varie scorrettezze, come per esempio colpire il cavallo.

Per gareggiare devi cercare di mantenere la lancia sopra lo scudo disegnato in basso sullo schermo.

Incontrerai avversari sempre più difficili da battere finché non troverai quello che ti eliminerà. Solo in seguito a ciò potrai tornare al menù con il solito rettangolino di fine fase (contiene dei quadrati).

Battaglia: prima della battaglia scegli quanto pagare alle milizie.

Rivolta: la rivolta è come una battaglia, con la differenza che non puoi prendere dei mercenari per aiutarti. Se perdi è la fine del gioco.

Messe (raccolto): le condizioni atmosferiche durante il raccolto sono rappresentate dal sole e da una nuvola sullo schermo. La misura del raccolto è data dai grani gialli che sono nel magazzino.

Solo in seguito ad una serie di successive vittorie si arriva a combattere contro il potente re. Se vinci conquisti la corona, se perdi sei decapitato.

Tasti:
A = alto
Z = basso
N = sinistra
M = destra
SPACE = fire ■

```
33760 33 0 64 .....ld hl,16384
33763 221 33 0 168 .............
....................ld ix,43008
33767 14 0 ........ld c,0
33769 30 3 ........ld e,3
33771 213 .........push de
33772 62 10 .......ld a,10
33774 29 ..........dec e
33775 40 4 ........jr z,33781
33777 198 7 .......add a,7
33779 24 249 ......jr 33774
33781 209 .........pop de
33782 84 ..........ld d,h
33783 245 .........push af
33784 130 .........add a,d
33785 103 .........ld h,a
33786 241 .........pop af
33787 221 117 0 ...ld (ix+0),l
33790 221 35 ......inc ix
33792 221 116 0 ...ld (ix+0),h
33795 221 35 ......inc ix
33797 98 ..........ld h,d
```

potrai incontrare: il primo può presentarsi sotto varie forme, quali una palla, un alieno o un grande occhio; rimbalza contro gli ostacoli e ti uccide con il solo contatto. Il secondo tipo è molto meno appariscente ma senza dubbio anche più pericoloso: si muove ininterrottamente sulle piattaforme verdi e ti fà fuori non solo se ti tocca, ma colpendoti con il suo potentissimo e micidiale raggio laser. Infine ci sono delle torrette che sparano, roba da poco...

Gli oggetti che incontrerai sono:
Fuel = aumenta la tua riserva di carburante
Gun = aumenta la riserva di munizioni per il laser (sono un po' particolari...)

Ci sono inoltre quattro cabine di teletrasporto che funzionano solo conoscendo i codici di partenza; naturalmente fa parte del tuo compito scoprirli ed usarli.

Con il tuo laser puoi distruggere tutti i nemici tranne che il cannoncino, quindi è inutile spararagli. Hai tre vite a disposizione, visualizzate in alto a destra, e non sono troppe per quello che devi fare! Per raccogliere i pezzi del megarobot basta che ci passi sopra, ma stai attento perché possono essere delle forme più strane, perfino solo un punto! Il perfido autore ti dà una mano dicendoti che sono SEMPRE di colore bianco, perciò non ti dovresti sbagliare, secondo lui...

Il programma è scritto come di consueto in basic compilato tranne

che per una simpaticissima routine in linguaggio macchina che provvede al caricamento speciale dello schermo. Ti sarai certamente accorto che lo screen iniziale non viene caricato nella maniera standard, ma in un modo molto più bello. Per far questo, gli autori hanno riscritto la routine di load cambiando opportunamente alcune cose e lasciando invariate altre, come ad esempio le costanti di tempo. Ottima decisione, altrimenti avremmo avuto non si sa quali problemi di lettura e duplicazione! A parte queste considerazioni di carattere tecnico, non farebbe male a nessuno andare a dare un'occhiata a questa routine. Il suo funzionamento è molto semplice: i primi 8 bytes rappresentano il carattere in alto a sinistra dello schermo, il successivo nono byte è il suo attributo e così via. L'effetto è senza dubbio più gradevole del caricamento tradizionale, dove bisogna attendere almeno un terzo del disegno per riuscire a vedere qualcosa. La routine inizia alla locazione decimale 23760, ma noi, per motivi di disassemblatore e di stampa, abbiamo dovuto spostarla di 10000 bytes più in alto. Questo metodo è senza dubbio il migliore, (quello di trasferire di 10000 bytes le routine), perché così facendo gli indirizzi assoluti si leggono immediatamente aggiungendo un uno alla cifra delle migliaia. Tanto per fare un esempio: se nel nostro listato ci fosse stato un salto del tipo JP 23760, per avere l'indirizzo reale basterebbe aggiungere 10000, e cioè 33760. Questo per evitare di fare noiosi e continui calcoli. Comunque ognuno ha il suo metodo al quale si affeziona, e noi abbiamo il nostro ... infallibile!

■

(48K)

di Gb. Aicardi

GHOST & BOOSTERS

Ancora i fantasmi, starai certamente dicendo, ma non è proprio così. Difatti, per quanto il titolo possa ricordare il famosissimo film e quindi la marea di giochi ad esso ispirati, questo gioco ha veramente poco a che fare con il cinema.

Lo scopo qui non è quello di rincorrere i fantasmi, bensì quello di stare molto attenti e soprattutto di essere molto veloci! Immagina di essere una sorta di postino che deve fare il suo giro quotidiano per consegnare dei pacchi un po' speciali, che è costretto a bussare a tutte le porte. Sembra un lavoro normale ed anche semplice, ma la realtà è ben diversa: infatti la città è abitata da 5 tipi di persone, molto diverse e molto pericolose. Precisamente da:

1) Dracula
2) Dracula in versione pipistrello
3) Un orribile mostro verde
4) Un grosso fantasma
5) Il celebre fantasmino...

Questi simpatici personaggi appariranno sempre sulla destra dello schermo, mentre sulla sinistra ci saranno, dall'alto verso il basso: alcuni proiettili d'argento per uccidere il mostro verde, un coltello per uccidere il fantasma (quello grosso!), una croce per uccidere Dracula (anche in versione pipistrello).

La dinamica del gioco è molto semplice: in base al disegno che appare, devi premere il tasto corrispondente all'arma adatta ad uccidere il mostro disegnato. I tasti sono:

E (oppure joystick in alto) = proiettili
S (oppure joystick a sinistra) = coltello
Z (oppure joystick in basso) = croce

Stai molto attento perché, se appare il fantasmino, non devi fare assolutamente nulla: se provi ad ucciderlo perderai una vita. Tutto il gioco è basato sulla velocità ovviamente, ed i punti vengono assegnati proprio in base al tempo che hai impiegato per sparare. Perderai una vita anche se sbagli arma, se ad esempio provi ad uccidere Dracula con i proiettili. Man mano che il gioco procede, la difficoltà aumenta: aumentano i mostri e diminuisce il tempo limite per sparare. Ricorda che ogni fantasmino salvato costituisce un bel gruzzoletto di punti per te (cioè 100) mentre ogni errore ti costerà ...una vita!

Se vuoi curiosare dentro il listato, dai un'occhio alla routine che legge la tastiera ed il joystick e che, in base al tempo rimasto, calcola il punteggio. Questa routine inizia alla linea 2050 e successivamente aggiunge 200 punti, meno il tempo impiegato, ai tuoi. Se proprio non riesci a giocare, vai alla linea 22 e modifica la variabile VIT: questa contiene il numero delle tue vite e basta editarla per ... non morire mai!

```
2050)FOR g=1TO 40-(dif*3)
2055 IF INKEY$="e" OR IN 31=8 TH
EN  LET xw=0: PRINT AT 2,8; OVER
 1; INK 2;"    ";AT 3,8;"    ";AT
4,8;"    ": GO TO 2100
2060 IF INKEY$="s" OR IN 31=2 TH
EN  LET xw=1: PRINT AT 8,8; OVER
 1; INK 2;"    ";AT 9,8;"    ";AT
10,8;"    ";AT 11,8;"    ": GO TO
```

(48K)

MICROCODE

di F. Amadini

Definire questo programma un'utility è sbagliato, perché in realtà è una raccolta di utility! Infatti l'autore ha pensato di raccogliere in un unico contenitore particolari effetti speciali che possono essere di aiuto a tutti, soprattutto a coloro che iniziano a programmare e non saprebbero dove trovare simili routine. Se ognuno si mettesse a scrivere tutto ciò che gli serve per mettere a punto un programma, buona notte! Certo non si deve copiare pedestremente, ma nel campo della programmazione vedere come un'altra persona ha risolto un certo problema è molto più utile che copiare. Nel caso delle utility questo discorso cade, perché la funzione di queste subroutines è proprio quella di aiutare a programmare, e sarebbe stupido riscrivere 100 versioni diverse di una stessa funzione. Ovvio che questo non è affatto vero per i programmi, dato che ognuno risolve il problema secondo le sue esigenze.

Detto questo, passiamo alla descrizione del programma: è del tutto inutile in quanto ogni routine, memoria permettendo, ha un esempio di funzionamento ed una perfetta esposizione della sintassi. Inoltre tutte le routine sono salvabili separatamente direttamente dal programma. Ti verrà anzi chiesto in che zona di memoria vorrai rilocare la routine, dato che tutte sono completamente rilocabili. Per capire cosa significa questo termine, se non lo sai, guarda il piccolo disassemblamento che inizia alla locazione decimale 29820. Rilocabile significa che, spostando la routine in un'altra zona della memoria, essa funzionerà ugualmente. Questo non è sempre possibile, anzi il più delle volte non si può fare, soprattutto quando il programma in assembler diventa molto lungo, ma nel caso di così brevi routines la cosa è molto semplice. Noterai difatti che nel disassemblato non apparirà nessuna istruzione di salto o chiamata diretta: l'unica che si riferisce alla memoria è la DJNZ 29827, ma in realtà anche questa istruzione appartiene alla famiglia dei salti relativi, quelle istruzioni che possono saltare indietro o avanti di 127 bytes e quindi senza specificare l'indirizzo preciso, ma dicendo so-

```
9110>INPUT "Rilocazione: da qual
e indirizzo la salvo(min.31500 o
 23296)...? ";r:IF r>VAL "23295"
AND r<VAL "23390"THEN RETURN
```

```
   Compilation di routines
   in linguaggio macchina
1   Define LDIR
2   Recall screen
3   Eff.ATTR: SQUARE
4   Eff.ATTR: CRASH
5   Eff.ATTR: CLS
6   Hi-Res PRINT
7   Eff.INK: CLS
8   Eff.BEEP nr. 1
9   Eff.INK: CRASH
10  Eff.ATTR: SCROLL =>
11  Eff.ATTR: SCROLL <=
12  Eff.BEEP nr. 2
```

```
29820 58 129 92 ...ld a,(23681)
29823 71 ..........ld b,a
29824 33 0 0 ......ld hl,0
29827 197 .........push bc
29828 1 0 3 .......ld bc,768
29831 17 0 88 .....ld de,22528
29834 35 ..........inc hl
29835 229 .........push hl
29836 237 176 .....ldir
29838 225 .........pop hl
29839 193 .........pop bc
29840 16 241 ......djnz 29827
```

lo di quanto deve saltare. È il disassemblatore che interpreta questa istruzione e si calcola l'indirizzo di riferimento, ma lo fa solo per comodità nostra, perché altrimenti un listato assembler sarebbe illeggibile.

Non ti allarmare se mentre il programma si sta caricando vedrai il tuo schermo tutto sporco, fa parte degli effetti previsti dall'autore. Davvero simpatico il trucchetto, tanto che in un primo momento anche noi avevamo creduto che ci fosse qualcosa che non andava! Ah, la cosa più importante: per leggere le istruzioni telative ad una routine, devi premere la I e, successivamente, ti verrà chiesto il numero di quella che vuoi vedere. Per salvare, devi invece premere S. Ti verrà chiesto se e dove vuoi rilocare la routine, cosa che fà il programma alla linea 9110.

UTILITY

PARSER

di C. Mazzuco

(48K)

Ecco un programma che provocherà salti frenetici di gioia a tutti quelli che adorano le avventure, ma soprattutto a chi ha sempre desiderato farne una e non si è buttato mai nell'impresa perché la riteneva troppo ardua. Questa eccezionale utility rende la vita molto più facile a tutti poiché costituisce il nucleo centrale di un'avventura: l'interprete, cioè quella parte del programma che deve capire i comandi e segnalare eventuali errori di interpretazione, errori che nelle avventure sono frequentissimi. Ti sarà certamente capitato di perdere dieci minuti per far capire al tuo Speccy che volevi prendere la spada, ma non sapevi in che maniera lo voleva sapere lui! Magari tu inserivi gli articoli e lui non li voleva o viceversa, solo per fare un esempio. Con questo parser, tutti questi problemi sono risolti e il risultato sarà un interprete di comandi molto più flessibile del solito e il non dovere impazzire per scriverne la routine (è questa!).

Innanzitutto, la cosa più importante per un corretto utilizzo del programma: appena terminato il caricamento vedrai apparire una scritta in basso che ti chiederà di aspettare. Ferma IMMEDIATAMENTE il registratore perché il programma è affatto terminato. Difatti nel primo blocco ci sono soltanto le istruzioni, che in realtà per un programma come questo sono la cosa più importante. Avrai due possibilità di scelta: andare avanti a leggere le istruzioni oppure stampare la schermata. Nonostante siano molto chiare (anche se con qualche errore di battuta...) diamo qui qualche spiegazione in più.

In pratica questa routine, che tra parentesi è brevissima, (solo 900 byte) riesce ad elaborare frasi molto complesse del tipo «Prendi la preziosa spada che giace sul pavimento» in una frazione di secondo. È davvero semplice usarla, basta inserire nella matrice stringa C$ di dimensioni (N,4), dove N deve essere minore di 256, tutti i VERBI che il computer deve riconoscere (PRENDI, ESAMINA, CORRI etc. etc.) e in un vettore O$ di dimensioni (M,4), sempre con M minore di 256, tutti i complementi (TAVOLO, PISTOLA, ACQUA etc. etc.). L'unica limitazione è che gli ultimi elementi di O$ e C$ DEVONO essere uguali a «FINE», altrimenti la routine entrerà in un loop infinito e potrai fermarla soltanto premendo break. Altra cosa fondamentale, le due matrici devono contenere SOLO caratteri MAIUSCOLI, perché le minuscole non vengono riconosciute. Se starai attento a queste due cosette, non incontrerai problemi. Non abbiamo ancora detto come il Parser lavora e come si attiva. Per iniziare basta una chiamata alla routine, ad esempio così:
LET VAR=USR 64300

Dopo questa chiamata, compariranno il classico «Cosa devo fare?» tipico delle avventure, ed un cursore. Il programma è pronto per ricevere e riconoscere i tuoi comandi, sempre se tu hai precedentemente riempito le due matrici

```
64536 33 189 253 ..ld hl,64957
64539 237 75 93 92 .............
...................ld bc,(23645)
64543 197 .........push bc
64544 34 93 92 ....ld (23645),hl
64547 33 11 92 ....ld hl,23563
64550 54 0 ........ld (hl),0
64552 33 59 92 ....ld hl,23611
64555 203 254 .....set 7,(hl)
64557 205 178 40 ..call 10418
64560 193 .........pop bc
64561 237 67 93 92 .............
...................ld (23645),bc
```

C$ e O$. Se sbagli a digitare qualche carattere, il tasto delete è attivo; comunque non battere troppo velocemente perché correggeresti troppo spesso ciò che scrivi! Se il parser non troverà il verbo da te battuto, ti dirà che non lo conosce e rimarrà in attesa di un altro comando finché tu non gliene darai uno che sia presente in C$. A questo punto diventa di fondamentale importanza il valore assunto dalla variabile con la quale hai chiamato la routine. Nel nostro esempio si chiama VAR, ma tu puoi chiamarla come vuoi. Questa variabile contiene due informazioni che sono: la posizione, cioè il numero, del verbo riconosciuto all'interno del vettore C$ e la posizione del complemento usato, se ne è stato usato uno. I due indici si ottengono in questa maniera:

INDICEOGGETTO = INT (VAR/256)
INDICEVERBO = VAR-256*
INDICEOGGETTO

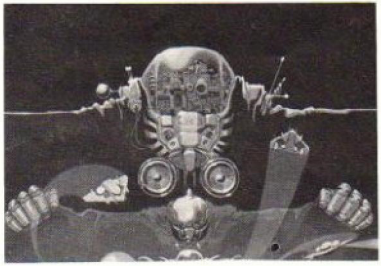
Se nella frase esaminata non c'è nessun complemento, il valore del relativo indice sarà zero, dato che nello Spectrum tutte le matrici devono per forza avere come primo elemento il numero uno. Il fatto che non ci sia un complemento non vuol dire che ci sia stato un errore: c'è anche la possibilità, e nelle avventure è molto frequente, che la frase sia effettivamente composta da un solo termine (INVENTARIO, NORD, ESCI etc. etc.) oppure che effettivamente la frase impostata sia sbagliata. Per verificare la corretta sintassi dell'elaborazione basta controllare che il verbo immesso abbia un senso anche da solo. È compito della tua fantasia e della tua abilità di programmatore sfruttare al meglio questa eccezionale routine. Quest'ultima aggiunge 4 nuovi messaggi d'errore che sono:

S Missing array C$ = non hai definito il vettore C$
T Index wrong in C$ = indici di C$ errati (diversi da (N,4))
V Missing array O$ = non hai definito il vettore O$
X Index wrong in O$ = indici di O$ errati

Dopo aver letto le istruzioni contenute nel primo blocco del programma, resetta il computer e dai il solito LOAD per caricare la routine vera e propria. Dopo pochi secondi comparirà il messaggio di STOP statement del Basic. Ferma il registratore e dai un list perché nelle rem l'autore ha fatto un piccolo riassunto di tutto il necessario (ottima idea, complimenti). Finalmente tutto è pronto per usare questo parser!

È tutto scritto in linguaggio macchina e una delle routine più interessanti è quella che inizia alla locazione decimale 64536: questa si serve di un'importante routine della rom posizionata all'indirizzo 10418 decimale che vuole settate alcune variabili di sistema: il bit 7 di FLAGS deve essere ad 1 e CHADD deve contenere l'indirizzo dell'area di memoria in cui è presente il nome da cercare. La fine del nome deve essere segnalata da un carattere che non deve essere né una cifra né una lettera, ad esempio un ".". In uscita avremo il flag C settato se il nome non è stato trovato, viceversa indicherà che il test ha avuto successo ed il registro HL punterà all'ultimo carattere trovato in memoria. Ecco un altro esempio di furberia: perché impazzire tanto per scrivere delle routine quando ci sono già in rom?

KILL FIRER (48K)



La grafica tridimensionale di questo gioco spaziale ti farà impazzire, così come i suoi effetti sonori e la varietà infinita di situazioni e difficoltà. Sette difficoltà e tre stage di gioco (fasi) per un arcade che ti terrà incollato alla tastiera anche tutta la notte.

All'inizio del gioco puoi scegliere di usare il joystick oppure la tastiera e, in questo caso, di ridefinire i tasti come ti è più comodo.

Nella prima fase parti con una navetta spaziale da una piattaforma e devi raggiungerne un'altra evitando e distruggendo tutte le navicelle avversarie che ti sparano e ti arrivano addosso.

Alcune di esse partono dal tuo fianco, altre da dietro di te, superandoti, e tornando indietro: queste ultime sono le più pericolose. Naturalmente, più avversari eliminerai, più punti farai, e ci saranno meno probabilità che tu esploda entrando in collisione con altre navette.

La fase due è più complessa. Ti ritrovi su una piattaforma con dei percorsi guidati. Per terra ci sono dei puntini che spariranno al tuo passaggio. Come se stessi giocando a Pac-man, prendi più puntini possibili evitando i nemici (che qui appaiono come dei rettangoloidi saltanti e che in realtà sono dei chip esplosivi). Puoi anche sparar loro contro ma ricorda che non è il tuo scopo principale e che così facendo perderai del tempo prezioso. Attento, infatti: c'è un limite di tempo, indicato sullo schermo in alto, entro il quale devi finire la fase.

Quando avrai preso un numero sufficiente di puntini, l'indicatore del tempo lampeggerà e potrai raggiungere l'uscita dalla quale accederai alla fase successiva. Non perdere tempo a sparare se non è strettamente necessario, preoccupati semmai dei puntini sui quali passerai. A seconda del tempo impiegato ci sarà un bonus o meno.

Nella prima fase, invece, il bonus dipende dalle navette abbattute: qui dovrai usare solo i tasti di «alto», «basso», e «fire». Nella seconda fase, invece, userai anche i tasti di «destra» e «sinistra». Passando sopra certi particolari puntini, questi ultimi non si cancelleranno ma, addirittura si evidenzieranno. La disposizione va memorizzata e successivamente inserita nell'unità di controllo della fase 3.

Anche se è più difficile, puoi comunque superare la fase due anche distruggendo tutti i chip.

Nella fase tre apparirà l'unità di controllo (un'altra specie di piattaforma) che deve essere resettata premendo un gruppo dei suoi bottoni in una sequenza simile a quella osservata nella fase due. I bottoni attivi di ogni livello si distinguono da quelli inattivi di colore blu, che devono essere ignorati. I bottoni attivi cambiano colore da verde, a rosso, a giallo. Un bottone si resetta posizionandovisi sopra con la palla che controlli e premendo «fire»; questo deve essere fatto mentre il bottone è giallo (poi diventa bianco). Se fai l'intera operazione su di un bottone bianco, esso tornerà come all'inizio. Attenzione infine: il tempo è critico, ed una piramide cercherà di distruggerti...

Tasti:
A = alto
Z = basso
N = sinistra
M = destra
SPACE = fire

■

(48K) CALCIO

Ecco un altro stupido programma che simula il calcio ...dirai! Forse, ma questa è senza dubbio la miglior simulazione mai vista sullo Spectrum, degna quindi di entrar a far parte della famiglia di LNR! Per quanto noi si sia dell'avviso che giochi come il calcio o la pallacanestro siano impossibili da riportare sui normali calcolatori, questa volta ci siamo dovuti ricredere (quasi...). Difatti meglio di così proprio non si può fare (i limiti del nostro Speccy non si possono togliere con la bacchetta magica in un momento!). Gli attributi dello Spectrum sono i più famosi del mondo per tutti i problemi che hanno creato, che creano ancora e che creeranno sempre fin quando rimarrà in giro. È stupido aspettarsi chissà che cosa, ma diciamo che meglio di così oggi come oggi non ce lo riusciamo ad immaginare.

Terminato il caricamento, premi un tasto e vedrai il primo menu: puoi selezionare il numero di giocatori e fare un torneo, puoi fare pratica, cambiare la durata dell'incontro.

I tasti corrispondenti sono:
S = inizio gioco
P = numero di giocatori
L = livello di difficoltà
M = pratica o partita
T = durata partita
C = editor dei colori delle squadre
E = scelta delle squadre

Una volta premuta la S il gioco avrà inizio e vedrai uno squarcio del campo di gioco: in alto ci sono tre indicatori, sia a sinistra che a destra, che si riferiscono rispettivamente alla velocità, all'energia, alla forza del tiro. I tasti per muoverti li puoi ridefinire, perciò non avrai problemi. Il computer selezionerà automaticamente il giocatore più vicino alla palla e te lo segnalerà mettendogli sopra una piccola aureola. Se premi fuoco quando nessuno è in possesso di palla, non succederà niente, ovviamente. Se il tuo avversario è in possesso della palla tu puoi intercettarlo con un'entrata a «scivolone». Commetterai fallo se toccherai prima il giocatore della palla (come del resto nel calcio vero); se sei molto distante dal giocatore che ha la palla e premi fuoco, il computer passerà il controllo al giocatore tuo più vicino al pallone. Se invece sei tu in possesso della palla, ricordati che i passaggi precisi li puoi fare solo andando pia-

no, e che premendo il fuoco incrementi la potenza del tiro. Questo sarà scoccato appena il tuo giocatore toccherà la palla; il tipo di tiro dipende dalla posizione del joystick. Il portiere ha un suo set di comandi: se va avanti si comporta come un normale giocatore, se sta fermo si tuffa in basso o in alto. Se ti arriva addosso una palla calciata da un avversario e tu premi fuoco la stopperai, altrimenti ti rimbalzerà contro. Se la palla è in aria ed il tuo giocatore è abbastanza vicino ad essa, premendo il fuoco farai un colpo di testa. La tua energia aumenta o decresce a seconda della velocità: correndo velocemente la tua energia decrescerà, mentre diminuendo la velocità la stessa energia aumenterà. Quando la tua energia scenderà sotto un certo livello, la tua velocità sarà limitata, sino a quando non ti sarai ricaricato. Ogni volta che un giocatore commette un fallo, gli

sarà assegnato un punto di penalità: un punto equivale ad una ammonizione verbale, due ad una ammonizione ufficiale (cartellino giallo) e tre all'espulsione (cartellino rosso). Se un giocatore è espulso, non può più rientrare. Quando devi battere un calcio d'angolo o una punizione, il programma ti offre una vista dall'alto del campo e indica con dei quadratini e dei «+» i giocatori tuoi e quelli avversari. Hai 30 secondi di tempo per spostare a piacere i tuoi uomini muovendo la crocetta e premendo fuoco per confermare. Ti consigliamo un po' di pratica prima di affrontare una partita, soprattutto per prendere confidenza con tutte le combinazioni di movimento.

■

SUPER JUMP (48K)

In questo simpaticissimo giochino tu, cioè l'eroe, sei un ladro che per vie traverse è riuscito a sapere il nascondiglio di un tesoro favoloso. Sembra che nessuno riesca ad ostacolarti, e tutto procede liscio; così arrivi indisturbato su un'isola sperduta dell'Atlantico sulla quale dovrebbe trovarsi il tesoro. Le informazioni che ti hanno condotto sul luogo assicuravano che l'isola era deserta, ma in realtà è tutt'altro che disabitata!!

Gli indigeni non sono troppo intelligenti, perciò non hanno preso grandissime precauzioni per proteggere il bottino tanto importante per te, che loro considerano un oggetto sacro (!) venuto dal cielo, tranne un piccolo particolare: lo hanno diviso in quaranta parti e messo in altrettanti sacchetti. Nulla di strano ancora, se non fosse per il fatto che hanno sparpagliato i sacchetti per tutta l'isola credendo che avessero proprietà magiche per il raccolto. Ed è per questo motivo che nessuno si può avvicinare ai sacchetti, ora sotto la protezione dello stesso re indigeno. Tu dovrai fare i salti mortali (esattamente!) se vorrai recuperare tutto il tesoro. Non dovrai soltanto evitare gli indigeni, ma anche affrontarli in brevi duelli, che si risolveranno a tuo favore solo se avrai una quantità di energia sufficiente (è indicata da un vu-meter sulla sinistra dello schermo). Per prendere i sacchetti basta che vi passi sopra; per combattere premi fuoco e la direzione verso la quale spingere il tuo nemico. Prova e vedrai che è più difficile spiegarlo che farlo. I tasti per giocare sono:

Q = su
A = giù
N = sinistra
M = destra
X = fuoco (per combattere)

Il gioco è compatibile con i joystick Kempston, Interface II e Cursor AGF. Se selezioni il cursor joystick funzioneranno ovviamente anche i soliti comodissimi tasti cursore.

Per salire da un piano all'altro devi usare una tecnica particolare: non puoi saltare da un punto qualsiasi delle piattaforme, né tanto meno scendere, ovviamente.

Devi portarti sull'estremità di queste e quindi andare su o giù: quando ci sono più piattaforme alla stessa altezza, per passare da una all'altra basta che tu vada verso la direzione desiderata e in prossimità della fine della piattaforma, il tuo eroe continuerà a camminare come se avesse le ali! Attento perché, soprattutto le prime volte, questa sarà la causa principale di morte poiché piomberai nel momento meno opportuno su di una piattaforma adiacente e il relativo indigeno ti farà secco! Il quadro cambierà quando avrai raccolto tutti i sacchetti sparsi un po' ovunque.

Ti diamo un consiglio per il secondo quadro: dopo aver preso i sacchetti in alto, non riesci ad andare da nessun'altra parte, per quanto tu possa sforzarti, perciò devi aspettare che i tuoi nemici comincino a «volare» e solo allora, muovendoti rapidamente, potrai recuperare tutti gli altri sacchi del bottino (forse ...).

Ti aspettano quaranta quadri uno più difficile e più bello dell'altro, quindi ti abbiamo detto anche troppo, è ora che inizi a fare il ... ladro!!!

■

(48K) LO SCHIZZATO

Il nostro simpatico Luigino, soprannominato dagli amici «lo schizzato», ha così poco sviluppato il senso dell'orientamento che, riuscì a perdersi a scuola e per la rabbia, sapendo che tutti lo avrebbero preso in giro, gli vennero i capelli dritti come Fantozzi.

Una sera che si era addormentato da poco, lo afferrò un incubo infernale del quale, assumendo i panni di Luigino, subite le conseguenze in questo gioco pazzo, da esaurimento nervoso.

Siete in un labirinto di stanze pieno di pericoli quali serpentelli ed affini e solo un ottimo senso dell'orientamento può salvarvi. Se non riuscirete ad uscire da questa tana malefica, Luigino rimarrà nell'incubo per sempre. La strada per l'uscita è unica; prendendo un'altra via vi troverete di fronte a pericoli insormontabili oppure a strade chiuse che portano solo alla morte. L'autore di questo gioco è stato un po' sadico: ci sono dei passaggi così difficili che occorre davvero molta pazienza e studiare con attenzione la situazione per riuscire a passare avanti. Lo schizzato, poi, possiede un salto un po' strano, simile al volo di un uccellino. In certe situazioni, subito dopo un balzo, tenendo premuto ancora il tasto per il salto Luigino risalterà di nuovo prima di atterrare per terra. Questo è molto importante perché è inevitabile, in certe stanze, finire dopo un primo salto proprio sopra un serpentello. Solo con un secondo salto dunque potrai salvarti.

Per saltare i serpentelli occorre tempismo: anche un minimo ritardo può essere fatale.

Ricorda infine che la pazienza è, nel caso di questo gioco, la tua arma migliore.

Tasti:
Z = salto
M = destra 1 = pausa
N = sinistra 2 = fine pausa

Sulle indicazioni riguardanti la tastiera troverai anche tante altre combinazioni, fra le quali potrai scegliere quella che preferisci. Un suggerimento da amico: proprio all'inizio del gioco, taglia subito la corda, ovvero scappa a gambe levate perché il serpentello a tromba ti ucciderà, altrimenti, subito! ■

THUNDERLAND (48K)

di G.B. Aicardi

Questa bella avventura è la continuazione di Sir Fire, ed ha una bella storia alle spalle: tutto cominciò quando la malvagia regina del bosco incantato rapì una delle figlie di Sir Fire, re di un territorio adiacente il regno della perfida regina, e la imprigionò nel suo castello (e dove se no?!). Per essere sicura che non fuggisse, mise di guardia alla sua «ospite» un mostro terrificante che avrebbe allontanato chiunque. Per questo ed altri motivi, il povero Sir Fire deve affrontare mille insidie e trappole tese dalla terribile regina per riavere la sua adorata figliola, prigioniera nella terra di Thunderland.

La leggenda narra che, allorché un uomo varcherà la soglia del castello, chiunque fosse imprigionato all'interno di esso verrebbe ricondotto magicamente ed immediatamente in libertà e riportato nel luogo dal quale venne rapito. Sir Fire si vede costretto a vagare nella foresta dell'incantesimo, alla ricerca della mitica spada magica e dell'elmo fatato, poiché soltanto con queste due armi riuscirà a sconfiggere il mostro guardiano. La difficoltà principale del gioco è nell'uscire (non prima di aver trovato la spada) dal labirinto di monte Teschio, compito non difficile ma neanche troppo semplice. Per il resto si tratta solo di aver il coraggio di entrare in una cascata (robetta da nulla...) e di sconfiggere il cavaliere e di ...lo dovrai scoprire da solo!

Ricorda che devi SEMPRE digitare gli articoli, perciò dovrai dire ESAMINO I DOLMEN e non ESAMINO DOLMEN. Oops! mi è sfuggita una frase di troppo ...almeno un piccolo aiuto te lo dovevamo dare no? Non aspettare la pubblicazione della soluzione, aiuta il povero Sir Fire a trovare

```
605>IF A$="I"OR A$="INVENTARIO"
THEN GO TO VAL "710"
606 IF A$="U" THEN  GO TO VAL "
435"
```

sua figlia e quando vedrai delle streghe non avere fretta, anzi ASPETTA (cioè tu devi aspettare, perciò il verbo devi coniugarlo in prima persona...).

Inutile dire che, qui più che mai, è bene farsi una bella mappa man mano che si procede, altrimenti rischi di perderti in una manciata di secondi.

L'avventura è scritta per lo più in basic (come di consueto) lasciando al linguaggio macchina soltanto la parte riguardante le schermate grafiche. Il metodo per riconoscere i comandi è sempre lo stesso, ovvero il controllo viene fatto su tutta la frase da te impostata. Perciò è naturale che l'interprete sia molto rigido. Tanto per fare un esempio guarda la linea 605, che controlla l'istruzione INVENTARIO o la sua abbreviazione I, e così via per gli altri comandi. Naturalmente le direzioni vanno digitate come N per nord, S per sud etc. Disponi anche di un AIUTO, molto spiritoso, e del COPY per fare una copia su carta della schermata attuale.

cls, poiché ha qualche effetto in più: legge i bytes posti nello schermo e li usa per l'istruzione OUT(254) la quale svolge due funzioni: la prima è quella di cambiare provvisoriamente colore al bordo, la seconda quella di emettere un bassissimo beep. Se però queste operazioni vengono fatte ad altissima velocità l'effetto è molto piacevole. Oltre a ciò la routine descritta provvede a scrollare lo schermo verso destra di un pixel alla volta. Infine il cls vero e proprio, la cui routine si trova in rom alla locazione 3435.

Sempre per quelli sopra citati, dai uno sguardo alla routine che inizia a 37000: è uno scroll pixel by pixel verso destra della prima linea di caratteri. Prova a cambiare l'indirizzo memorizzato in hl posto nella locazione 37004 e 37005: occhio a quello che succede! ■

(48K)

GIGINO & GIGETTA

di G. Sferragatta

Scritto parte in basic e parte in linguaggio macchina, questo programma è un esempio di come si possa realizzare un gioco divertente utilizzando il potentissimo basic zx ed alcune classiche routine in assembler. Gigino e Gigetta, i due protagonisti, hanno bisogno del tuo aiuto. Il loro più grande divertimento è quello di saltare con l'altalena rompendo tutti i palloncini appesi in alto. Niente di difficile se non fosse per la presenza di un folletto maligno che, impadronitosi della cpu del tuo computer, cambia continuamente la posizione dei nostri due eroi. Tu devi sempre stare attento perché, quando meno te l'aspetti, la tua amata Gigetta ti cade addosso oppure rovina per terra! Si dice che i gatti abbiano 7 vite, beati loro, ma anche i due nostri amici non si possono lamentare visto che possono morire ben 5 volte, beneficiando di un'ulteriore vita quando avranno terminato di far scoppiare tutti i palloncini di un quadro. I comandi sono molto semplici:

z = sinistra
x = destra

Subito un consiglio: se non riesci a terminare il quadro iniziale (il più facile), ferma il programma con il solito BREAK, poi guarda la linea 110 (LIST 110). Noterai una variabile chiamata, guarda caso, VITE; modifica il suo valore e vivrai più a lungo! Da osservare un bell'effetto per evidenziare una scritta, alla linea 8020: molto semplice ma molto efficace.

Per chi si interessa del linguaggio macchina o comincia a farlo, è molto «istruttiva» la routine di cls posta a 41000. Non è un normale

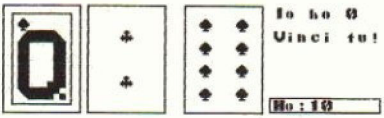
```
110>LET vvite=6000:LET vite=5
120 LET sc=40028: LET sa=40089:
```

CHEMIN DE FER

(48K)

di C. Marciano

Il titolo del programma renderebbe del tutto inutile qualsiasi ulteriore spiegazione, ma forse non tutti sanno cosa sia questo Chemin de Fer e quali siano le sue regole. Subito detto: il croupier, in questo caso il nostro amatissimo



Spectrum, distribuisce due carte a testa, coperte. Il giocatore sceglie quale delle due scoprire e poi chiede un'altra carta se lo ritiene opportuno. Vince chi si avvicina di più a 9, nel qual caso il banco deve pagare doppio. Se le due carte iniziali hanno somma 9 oppure 8, è d'obbligo scoprirle e dire apertamente il punteggio perché in questi due casi non c'è neanche la possibilità di tirare un'altra carta per il banco.

In questa simulazione, il programma scopre ovviamente le tue carte per farle vedere a te, ma lui non sa il tuo punteggio! È un gioco molto simile al sette e mezzo classico, soltanto che qui non esiste la possibilità di sballare: se il punteggio delle carte supera 10, si ricomincia a contare da zero. Cioè, se totalizzi 14, vuole dire che hai fatto 4 e così via.

Può capitare di fare zero: non succede nulla, eccetto che perderai quasi sicuramente! Un esperto giocatore direbbe che quanto appena detto non è vero, difatti hai un'ultima speranza, che il computer faccia anch'esso 0. In casi di parità, infatti, non vince il banco, come avviene in altri giochi, ma si ripete la mano. Le puntate delle fiches le decide il programma stesso, tu devi solo dire se ti va bene giocare con quel rischio oppure no. In pratica il livello di difficoltà del gioco contribuisce proprio ad una diversa distribuzione delle fiches, a puntate molto più alte e quindi più rischiose in caso di perdita della mano.

Le regole sono molto semplici e la strategia di gioco non richiede particolare impegno poiché è la fortuna ad avere un ruolo fondamentale, qui più che in tutti gli altri giochi di carte. È un'ottima occasione per imparare a prendere dimestichezza con uno dei giochi più diffusi nei casinò e nelle videosale, ma anche per scoprire come è semplice perdere...

Il programma è stato arricchito di numerose routine che rendono più piacevole il gioco, come ad esempio la possibilità di scegliere un set di caratteri tra cinque diversi. Se ti interessa il linguaggio macchina vai a disassemblare la routine che inizia all'indirizzo decimale 64981; essa cancella lo schermo in maniera molto particolare, con una sorta di pennello verticale accompagnato da un piccolo sibilo. Nota la chiamata, ovvia, alla routine della rom che emette un beep dall'altoparlantino dello Spectrum, cioè CALL 949.

Se poi ti interessano i set di caratteri, alla linea 2270 c'è il controllo sulla tua scelta iniziale perciò, se vuoi sapere l'indirizzo dei vari set, basta che tu prenda i numeri presenti nelle due pokes e che li moltiplichi secondo la nota formuletta: il primo + il secondo per 256.

Alla linea 2270, per esempio, il risultato sarà 120+256*239, cioè 61304 e così via. Per salvare i set di caratteri e le routine in linguaggio macchina, dai un SAVE"SET+ROU" CODE 60000,5000 e premi enter.

ARROWMAC (48K)

di E. Portalupi

Questa bellissima utility ti permette di trasformare il tuo normale (e bellissimo!) Spectrum in un sistema Mac-Intosh, cioè implementa una freccetta che simula abbastanza bene, come logica, quella originale del Mac ed è semplice da usare. Terminato il caricamento, inizierà immediatamente un bel demo che ti farà capire a cosa serve questo toolkit. Per muovere la freccia devi usare i soliti tasti:

Q = sopra
A = sotto
O = sinistra
P = destra
M = confermare

Sposta la freccia su una delle finestre con i tasti qaop e premi la m quando vorrai selezionare la finestra voluta. Per chiudere una finestra basta che ti porti in una qualsiasi zona dello schermo e prema m. Prova a fare dei calcoli con la calcolatrice ... e vedrai che funziona perfettamente!

Passiamo alla descrizione dei nuovi comandi che questo tool aggiunge al basic. La sintassi è sempre la stessa, cioè:

FN (comando) (parametri)
Es: 10 LET A=FN A():LET B=FN P (128,87)

Ecco l'elenco:

FN a() = questo è il comando principale del toolkit, perché dà inizio alla routine ed attiva la freccia. Come risultato, restituisce il numero di definizione della finestra attivata.

FN p(x,y) = posiziona la freccia alle coordinate x,y (in pixel), dove 0<x<255 e 0<y<191 e attiva la routine arrow.

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUOR@TERRA.COM